

# Virtual Reality in der beruflichen Lehrer:innenbildung

## Empirische Analyse der motivationalen Orientierungen angehender Berufsschullehrkräfte im Modul Didaktik der Wirtschaftswissenschaften (DWW)

Maidanjuk, I., Ciolek, S. & Gerholz, K.-H.



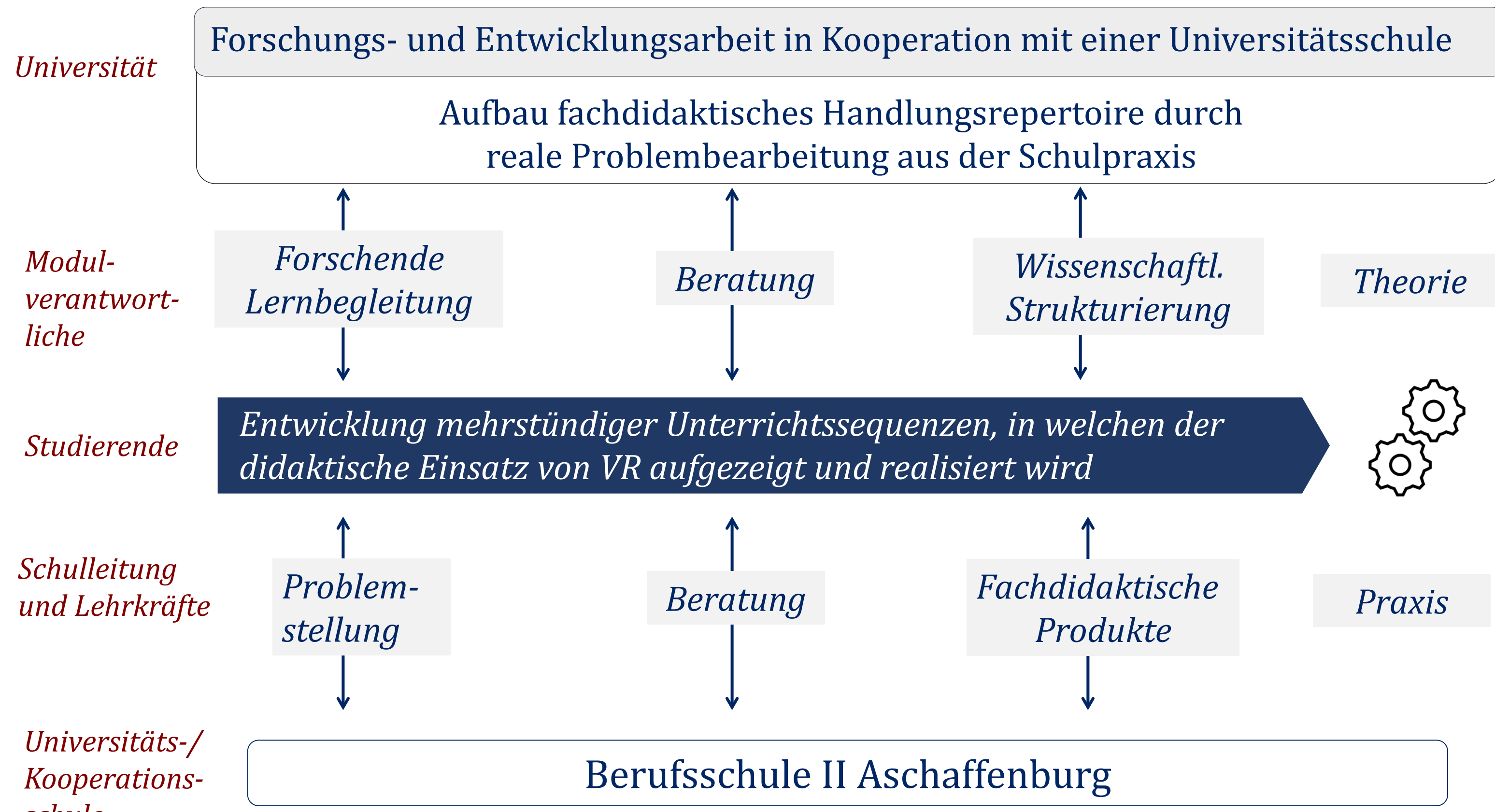
### Ausgangslage

- Virtual Reality (VR) erfährt in der beruflichen Bildung eine zunehmend hohe Relevanz
- Angehende Lehrkräfte müssen zu einem zielgerichteten und reflektierten Umgang und Einsatz dieser Technologie befähigt werden

#### Umsetzung in der Wirtschaftspädagogik:

- Im **Mastermodul DWW** werden Studierende mit einer realen Problemstellung einer Kooperationsschule konfrontiert
- Didaktische Gestaltungsarbeit** im Sommer 2022: Studierende entwickeln mehrstündige Unterrichtssequenzen, in welchen der didaktische Einsatz von VR realisiert wird
- Interventionen** (z.B. Inputeinheiten, Beratungssequenzen & Testmöglichkeit v. VR-Brillen) begleiten dabei die Forschungs- und Entwicklungsarbeit der Studierenden und schaffen Reflexionsräume

### Didaktisches Design DWW



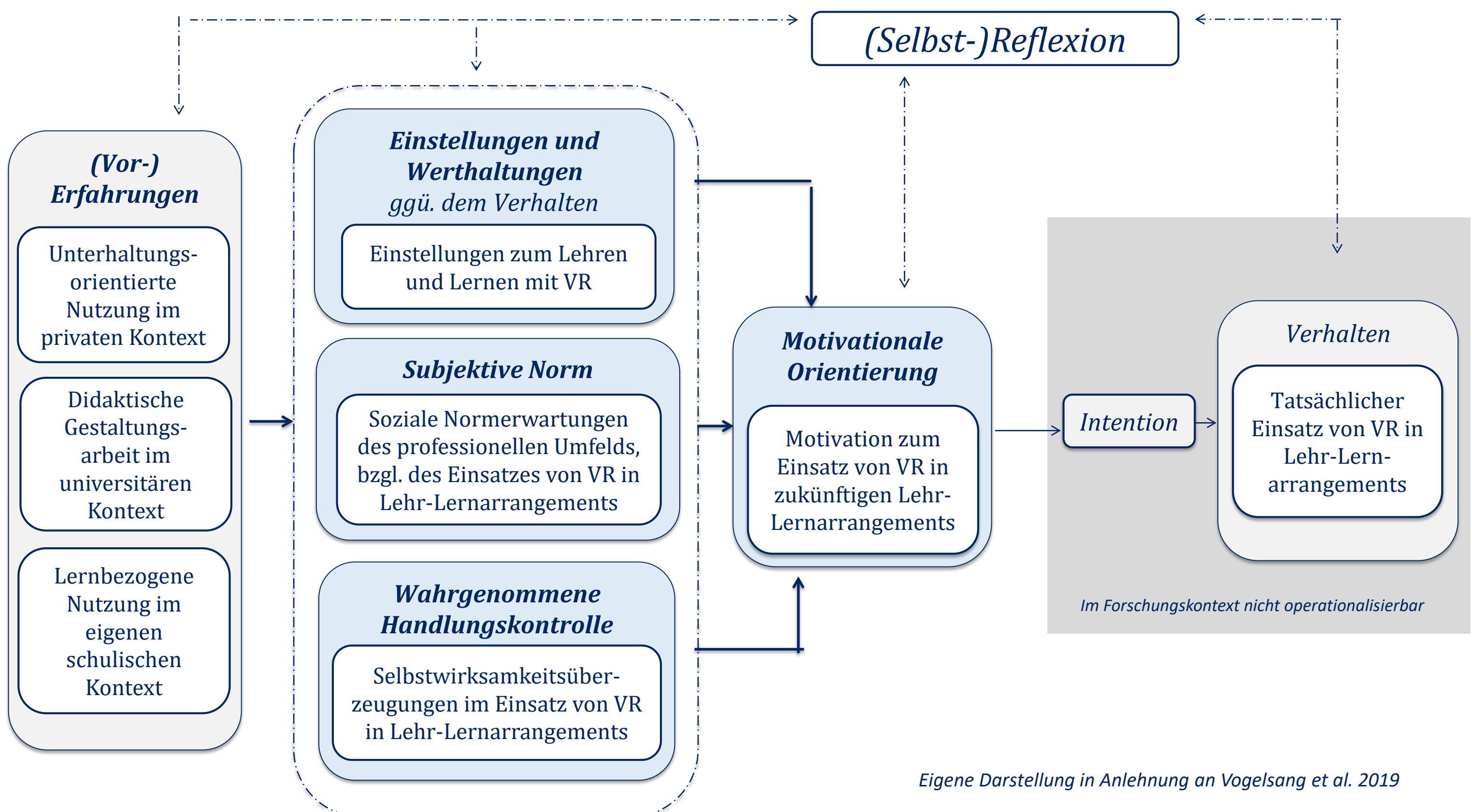
### Erkenntnisinteresse

Welchen Beitrag kann ein problembasiertes Lehrformat leisten, um die Sensibilisierung und Professionalisierung von Studierenden im beruflichen Lehramtsstudium zum Einsatz von VR in zukünftigen Lehr-Lernarrangements zu fördern.

#### Forschungsfragen:

- Über welche motivationalen Orientierungen verfügen angehende Berufsschullehrkräfte zum Einsatz von VR in Lehr-Lernarrangements?
- Inwieweit können durch gezielte Interventionen in einer Lehrveranstaltung die motivationalen Orientierungen sowie subjektive Relevanz der Studierenden zum Einsatz von VR beeinflusst werden?

### Theoretische Fundierung der Interviewstudie

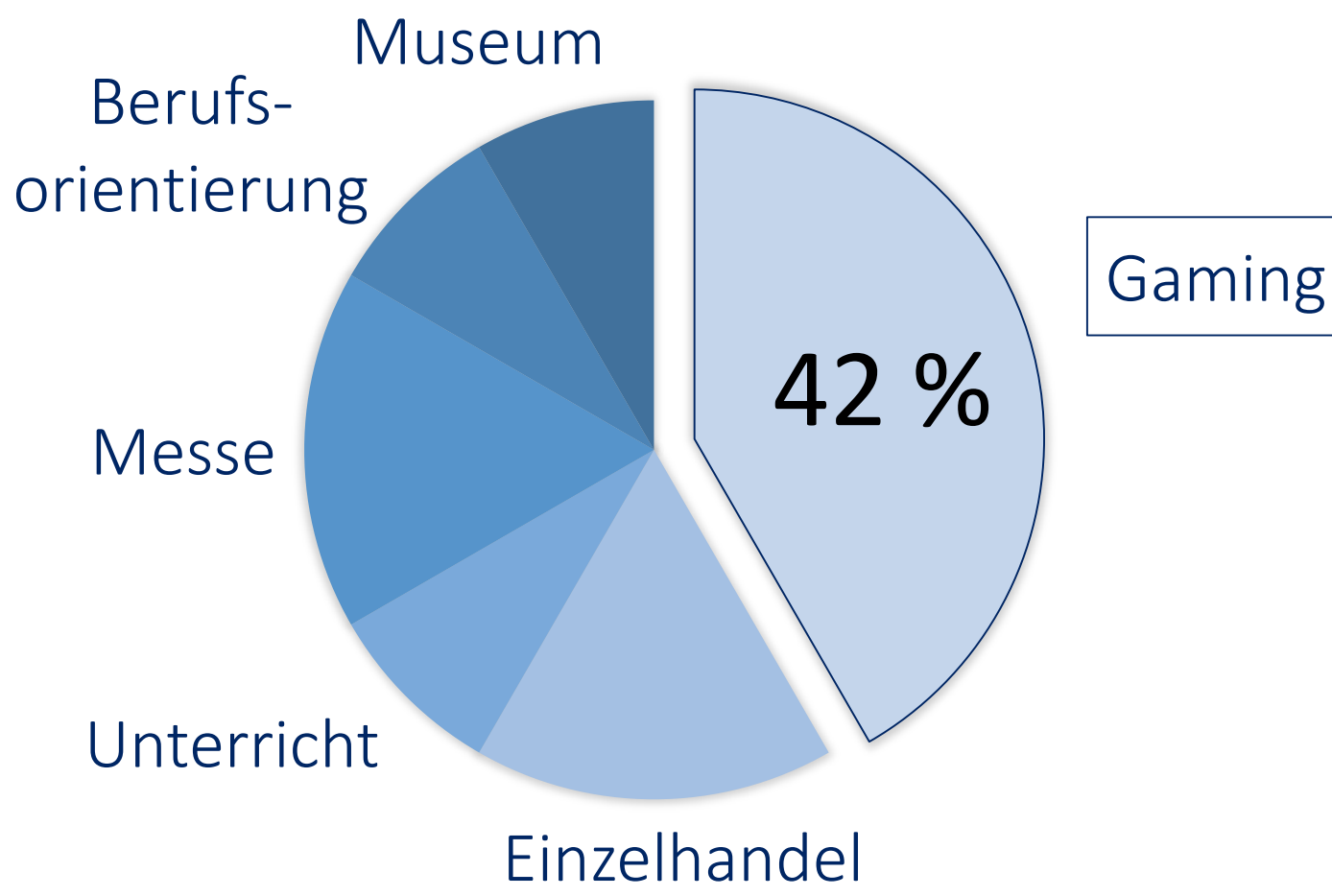


### Zentrale Ergebnisse

#### Vorerfahrungen

„Mir war auch nicht bewusst, dass da schon was gemacht wird, also im Bildungsbereich“ (Int.1-Pos.5)

- Bereits erste Vorstellungen was VR ist und wie es funktioniert
- (Vor-)Erfahrung: 50% der Studierenden (n=12) im privaten Umgang mit VR, insbesondere im „Gaming-Bereich“
- Einsatz von VR im schulischen Kontext allerdings kaum bekannt



#### Einstellungen & Werthaltungen zum Lehren und Lernen mit VR

„Am Anfang hatte ich (...) gar keine Ideen, wie wir das umsetzen sollten (...). Aber ich habe gemerkt (...), als wir das Gespräch mit den Lehrkräften hatten, dass einem immer doch mehr spontan einfällt und man (...) diesen Mehrwert stärker verinnerlicht hat“ (Int.5-Pos.169)

#### Verbalisierung der Potentiale von VR

64%

... der Studierenden glauben, dass Schülerinnen und Schüler mit VR-Einsatz gut auf das Berufsleben vorbereitet werden

#### Subjektive Norm bzgl. des Einsatzes von VR in Lehr-Lernarrangements

„das war (...) hilfreich, dass wir dann mit unserer **Betreuungslehrkraft (...)** direkt gesprochen haben, da konnte sie quasi nochmal ihre genauen Ziele genauer definieren und wir konnten die **Erwartungshaltung** ja nochmal für uns definieren auch“ (Int.3-Pos.35)



#### Wahrgenommene Handlungskontrolle im Einsatz von VR in Lehr-Lernarrangements

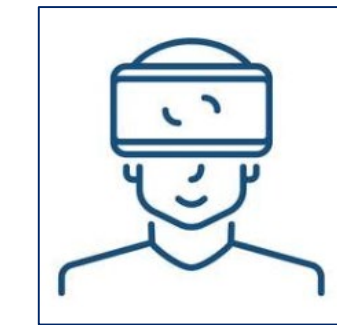
„(...) ein **Schlüsselmoment** war das **Beratungsgespräch mit dem Dozenten**. Weil wir haben ja davor mehrere Ansätze gehabt, in **welche Richtung wir gehen könnten** (...) das war so ein Moment, wo dann für uns klar war: **Ok, das ist es**“ (Int.1-Pos.9)

#### Selbstwirksamkeitsüberzeugungen

60%

... der Studierenden sind davon überzeugt, VR in zukünftigen Lehr-Lernarrangements adäquat einsetzen zu können

### Fazit



Angehende Berufsschulkräfte weisen tendenziell **positive motivationale Orientierungen** zum Einsatz von VR in zukünftigen Lehr-Lernarrangements auf



Zwar fühlen sich einige Studierende derzeit noch nicht kompetent genug, um mit VR tatsächlich im Bildungskontext zu arbeiten, jedoch wird die **Bereitschaft, dies zu lernen, deutlich**.



Tatsächlichen Einsatz von VR knüpfen einige Studierende an **Bedingungen**, die im Vorfeld erfüllt sein müssen (z.B. Ausstattung der Schule und passende Software)